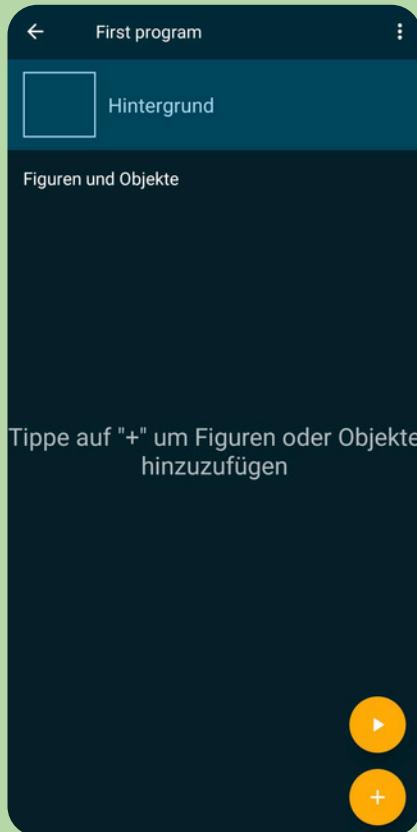




# Neues Objekt - Erste Schritte

Starter-Tutorial - **Beginner**

1



Tippe auf "+" um Figuren oder Objekte hinzuzufügen

## KARTEN

Das ist die richtige Reihenfolge der Karten für dieses Tutorial:

**Neues Objekt erstellen**

**Wege zum Erstellen**

**Fertigstellen**



In diesem Tutorial erfährst du, wie du ein neues Objekt in deinem Projekt erstellst und welche verschiedenen Möglichkeiten dir dabei zur Verfügung stehen.

Um dies umzusetzen, solltest du bereits die Pocket Code App heruntergeladen haben und wissen, wie man ein neues Projekt erstellt. Falls du dabei noch Hilfe benötigst, kannst du dir das Tutorial '**Neues Projekt**' anschauen.



## Neues Objekt erstellen

Öffnen dein Projekt und erstelle eine neues Objekt.

2

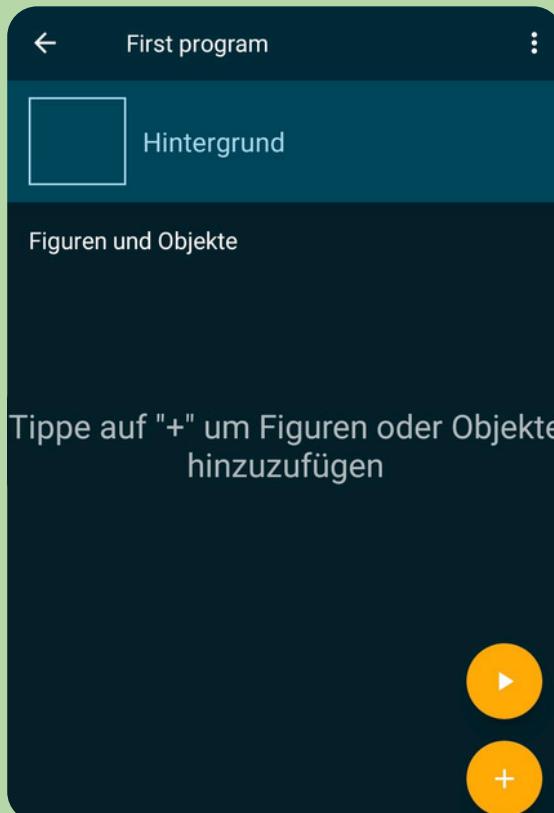
1

Zuerst musst du dein neues Projekt öffnen.

Du findest es auf dem Startbildschirm der Pocket Code App. Wenn du mehr als ein Projekt hast, kannst du auf "Projekte auf dem Gerät" klicken. Wähle dann dein neues Projekt aus. Wenn du noch kein neues Projekt erstellt hast oder weitere Informationen dazu benötigst, schau dir das Tutorial '**Neues Projekt**' an.

2

Nun bist du bereit, ein neues Objekt zu erstellen. Klicke dazu einfach auf den gelben Plus-Button unten rechts. Es öffnet sich ein neues Fenster, das dir sieben Möglichkeiten zur Auswahl bietet.





# Wege zum Erstellen

Das sind die Möglichkeiten aus denen du wählen kannst:

3

## Neues Bild erstellen

Wenn du das erste auswählst, kommst du zu Pocket Paint. Hier kannst du ganz einfach deine eigenen Objekte malen.

## Bild auswählen

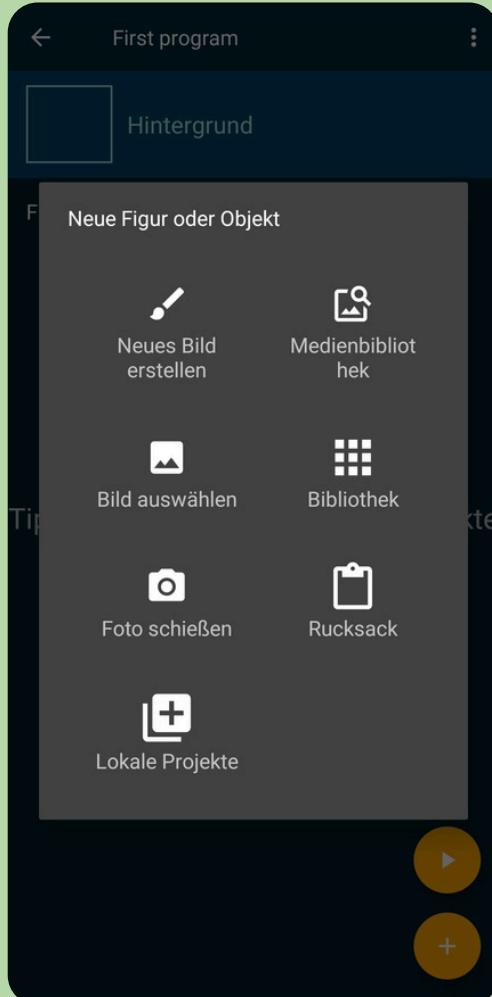
Dort kannst du ein Bild aus deiner Galerie auf deinem Telefon auswählen. Mach im Voraus ein Foto oder lade ein Bild herunter, mit dem du in Pocket Code arbeiten möchtest.

## Foto schießen

Hier kannst du auf die Kamera deines Telefons zugreifen, um ein Foto zu machen und es sofort zu implementieren.

## Lokale Projekte

Du kannst Objekte aus vorhandenen lokalen Projekten importieren.



## Medienbibliothek

Dieser Button bringt dich zum Share, wo du vorhandene Looks herunterladen kannst, wie Tiere, Menschen, Figuren, Kleidung und Schuhe, Natur, Dinge, Steuerungselemente, Stickereien, Fantasie und vieles mehr.

## Bibliothek

"Bibliothek" ermöglicht es dir, verschiedene Dinge aus dem Share herunterzuladen.

## Rucksack

Der "Rucksack" ist etwas Nützliches, in dem du vorhandene Objekte aus anderen Projekten speichern kannst, um sie schnell in einem neuen Projekt zu implementieren.



## Fertigstellen

### Objekt erstellen - Neues Bild erstellen

4

1

Um es am Anfang so einfach wie möglich zu gestalten, verwenden wir die Funktion "Bild zeichnen" und zeichnen einfach einen Punkt. Wenn du den Punkt mit Pocket Paint gezeichnet hast, kannst du es verlassen, indem du einen Schritt zurück gehst.

2

Nun musst du deinem Bild einen Namen geben.

3

Danach musst du es visuell platzieren, indem du es mit deinem Finger nach links/rechts oder oben/unten verschiebst. Du musst es mit dem Button in der oberen rechten Ecke speichern.



4

Du hast es geschafft! Du hast ein eigenes neues Objekt erstellt.



Nun hast du ein Projekt mit einem Objekt, welches du programmieren kannst!

Um das zu machen, solltest du wissen welche Bausteine es gibt. Das Tutorial '**Erste Bausteine**' gibt dir einen guten Überblick über die verschiedenen Baustein-Kategorien. Du kannst aber auch direkt mit einem ersten Projekt starten. Such dir dazu ein passendes Tutorial aus der Beginner-Serie aus.